EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

AKIRA

© 1992 MASH ROOM CO. LTD
Todos os direitos reservados

Cr$ 6.400,00

HORDA COMICS

Nº15

CAPA

Design

JOSÉ MORENO CAPUCCI

Arte

MARCOS AURÉLIO NEVES GOMES

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 15

DUELO PSÍQUICO

Cores de Steve Oliff

Relembrando...

O ano é 2030. O mundo está se reconstruindo após a Terceira Guerra Mundial. Em **Neo-Tokyo** planeja-se a realização da próxima Olimpíada no loçal onde, trinta e oito anos atrás, caiu a primeira das bombas.

Na cidade velha, um bando de adolescentes liderados por **Kaneda** encontra o assustado **Número 26**, uma criança possuidora de habilidades telecinéticas extraordinárias. Durante o encontro, o garoto fere gravemente **Tetsuo**, um dos melhores amigos de Kaneda, e então desaparece sem deixar vestígios.

Kaneda e Tetsuo envolvem-se numa disputa entre uma misteriosa organização científica e militar comandada por um homem conhecido como **Coronel** e um grupo secreto disposto a pôr um fim nas atividades do enigmático líder. No barzinho **Harukiya**, Kaneda conhece **Kay,** uma garota que ele tenta seduzir, e seu irmão **Ryu,** ambos membros da resistência. Entre perseguições e tiroteios, o Número 26 reaparece e ameaça perder o controle. Surgem então o enigmático Coronel e **Masaru,** ou simplesmente **Número 27,** outra criança paranormal que, para espanto de Kay e Ryu, chama o estranho garoto de **Takashi.** Até aquele momento, eles achavam ser ele o superparanormal de codinome **AKIRA.**

A resistência é encabeçada por **Nezu**. Ele faz parte de um culto religioso liderado por **Lady Miyako,** uma mulher com grandes poderes premonitórios. Do outro lado dessa disputa, o Coronel mantém algumas crianças sob seu controle, todas com dons psíquicos distintos e identificadas por um número em suas mãos (no passado, a própria Lady Miyako foi o **Número 19** dessa série). Além de Takashi (26) e Masaru (27), existe **Kiyoko,** uma menina que alerta sobre o despertar de Akira, o mais poderoso dos paranormais. Devido as suas imensas capacidades, ele é mantido há cerca de quatro décadas numa câmara criogênica abaixo da superfície.

Depois desses acontecimentos, Tetsuo passa

Kaneda Kay Tetsuo Akira

a agir de maneira diferente e torna-se o líder da **Gangue do Palhaço,** a maior rival do bando de Kaneda. Isso atrai a atenção do Coronel, que o submete a dolorosas experiências químicas e eletrônicas. Esses testes despertam os poderes do adolescente. Tetsuo fica completamente descontrolado e inicia uma série de assassinatos, incluindo o de seu ex-amigo, **Yamagata.** Ele também ataca Kaneda e Kay que, em seguida, são capturados pelo Coronel e levados para sua instituição.

Batizado de **Número 41**, Tetsuo descobre a existência de Akira e não admite a idéia de o garoto adormecido ser mais poderoso do que ele. Determinado a procurar o seu oponente, o jovem ataca brutalmente o Coronel quando este tenta impedi-lo.

Como todas as crianças paranormais temem o poder de Akira e o desastre que Tetsuo pode desencandear, elas usam suas habilidades para ajudar Kaneda e Kay a fugirem de suas celas.

Armado com um laser, Kaneda derrota Tetsuo, que parte rumo ao local onde Akira dorme. Antes de o Coronel se recobrar, Kaneda e Kay escapam com a ajuda de um espião. Apesar de não confiarem no homem, eles o levam junto, enquanto se dirigem para o Estádio Olímpico, onde Ryu e outros membros da resistência trabalham disfarçados de soldados.

Tentando impedir Tetsuo de gerar uma catástrofe, o Coronel alerta suas tropas e cientistas. O combate começa. Apesar de atacado, Tetsuo não é ferido. Enquanto isso, a temperatura se eleva na câmara de Akira, aparentemente em resposta à energia psíquica de Tetsuo.

Kaneda, Kay e o espião tomam uma das plataformas voadoras do exército , mas não conseguem controlá-la.
Em conseqüência, eles passam voando pelo elevador-plataforma que carrega Tetsuo, Ryu e seu tenente e quase não conseguem pular da nave antes de ela chocar-se com o solo.

Kay obriga o espião a seguir seu próprio caminho. Ela e Kaneda chegam até o local onde Akira repousa. Enquanto isso, o espião encurrala o tenente de

O Coronel Kiyoko Takashi Ryu

Ryu no elevador-plataforma. De repente, um frio intenso vindo da câmara de Akira invade a instalação, significando que o superparanormal está perigosamente perto da consciência. O Coronel manda suas tropas recuarem. Quando Tetsuo chega ao local, a câmara criogênica começa a rachar por dentro.

Em conseqüência de seu sono prolongado, o superparanormal ainda está fraco e confuso. Incapaz de falar e sensível à luz forte, Akira pode ser facilmente dominado. Ele e Tetsuo rumam para a superfície. Percebendo que a situação é fugir ou morrer, Kay e Kaneda também passam a procurar um caminho para sair das instalações.

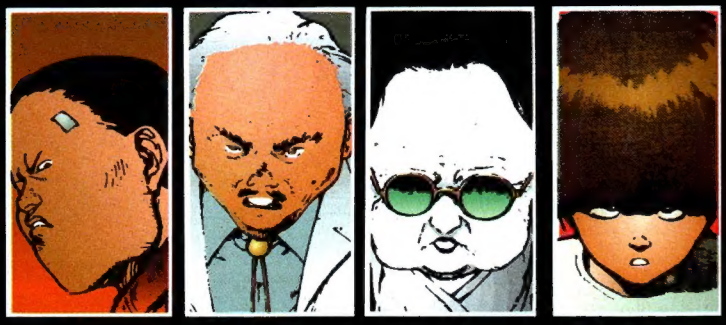
Menos sorte tiveram o amigo de Ryu, o espião, o **Doutor** e um certo número de soldados. Todos morreram, devido ao frio mortal. Ironicamente, outros militares salvam Ryu, achando que ele era um deles.

O terror toma conta da sala de controle , enquanto o Coronel tenta desesperadamente evitar o pânico. Mas é tarde demais, e um cientista aciona o Alerta de Emergência Nível 7. Por toda Neo-Tokyo soa o toque da defesa civil. Cidadãos são despejados dentro dos abrigos de radiação, a anarquia reina nas ruas. Neo-Tokyo suspende sua respiração coletiva, esperando as bombas caírem de novo.

Horrorizado com o que foi libertado e determinado a agir antes de ocorrer uma catástrofe maior, o Coronel aciona o poderoso satélite militar SOL. Ele ordena que seu canhão laser seja disparado contra Tetsuo e Akira. Os dois garotos são separados pelos raios. Akira é salvo por Kay e Kaneda, mas Tetsuo tem menos sorte. O laser atinge seu braço esquerdo.

Após o desastre, Neo-Tokyo entra em estado de emergência. As tropas são apoiadas pelos robôs "zeladores", que patrulham as ruas lidando severamente com os saqueadores e restaurando a ordem. O Coronel, tentando ocultar a verdade, planeja fazer uso da situação como pretexto para destruir a resistência de uma vez por todas.

Lady Miyako avisa Nezu para manter seu pessoal afastado, e chama **Sakaki,** uma jovem



Chiyoko Nezu Lady Miyako Sakaki

treinada em técnicas de guerrilha e espionagem, pedindo a ela que encontre Akira.

Chiyoko, uma formidável integrante da resistência, abriga Kaneda e Kay, que se encontra secretamente com Nezu, prometendo entregar-lhe Akira.

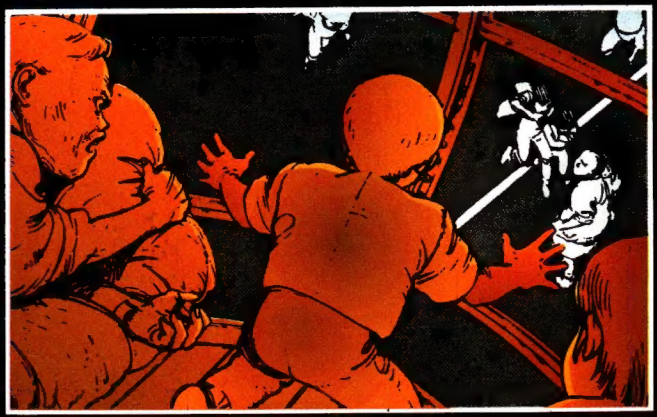
Sakaki segue Kay até o esconderijo de Chiyoko, onde acorda Akira e o leva embora. Mesmo não conseguindo detê-la, Kaneda tenta alertar suas companheiras. O superparanormal e sua captora chegam em segurança até a rua... mas são encurralados pelos robôs "zeladores". Sakaki é atingida e Kay, Chiyoko e Kaneda conseguem recuperar Akira.

Apesar dos avisos de Lady Miyako para não se superestimar, Nezu planeja explorar Akira em benefício próprio. Assim que Kay, Kaneda e Chiyoko levam o garoto paranormal para um encontro no barco de Nezu, este o remove rapidamente de helicóptero, e ordena ao seu pessoal para matar os três soldados da resistência. O trio consegue se salvar e, através de uma armadilha, descobre para onde Akira foi levado.

Enquanto isso, Nezu indo para o local onde Akira está escondido, é pego por violar o toque de recolher, e vários soldados abrem fogo contra seu carro. Apesar disso, ele sobrevive ao ataque, mas, quando chega em casa, o círculo militar interno liderado pelo Coronel toma conta do governo.

Kay, Kaneda e Chiyoko conseguem libertar Akira, mas Sakaki o leva consigo, ajudada por outras duas garotas, **Miki** e **Mozu.** Nesse exato momento, o Coronel chega com suas três crianças paranormais.

A desordem toma conta do cenário e Kaneda e suas companheiras roubam um tanque de guerra para enfrentar o caos. Nezu encurrala Sakaki e o cobiçado garoto, mas antes que possa capturá-los, Miki sacrifica sua própria vida para permitir sua fuga. O decadente líder da resistência fica furioso e ordena que os dois fugitivos sejam trazidos até ele, vivos ou mortos.



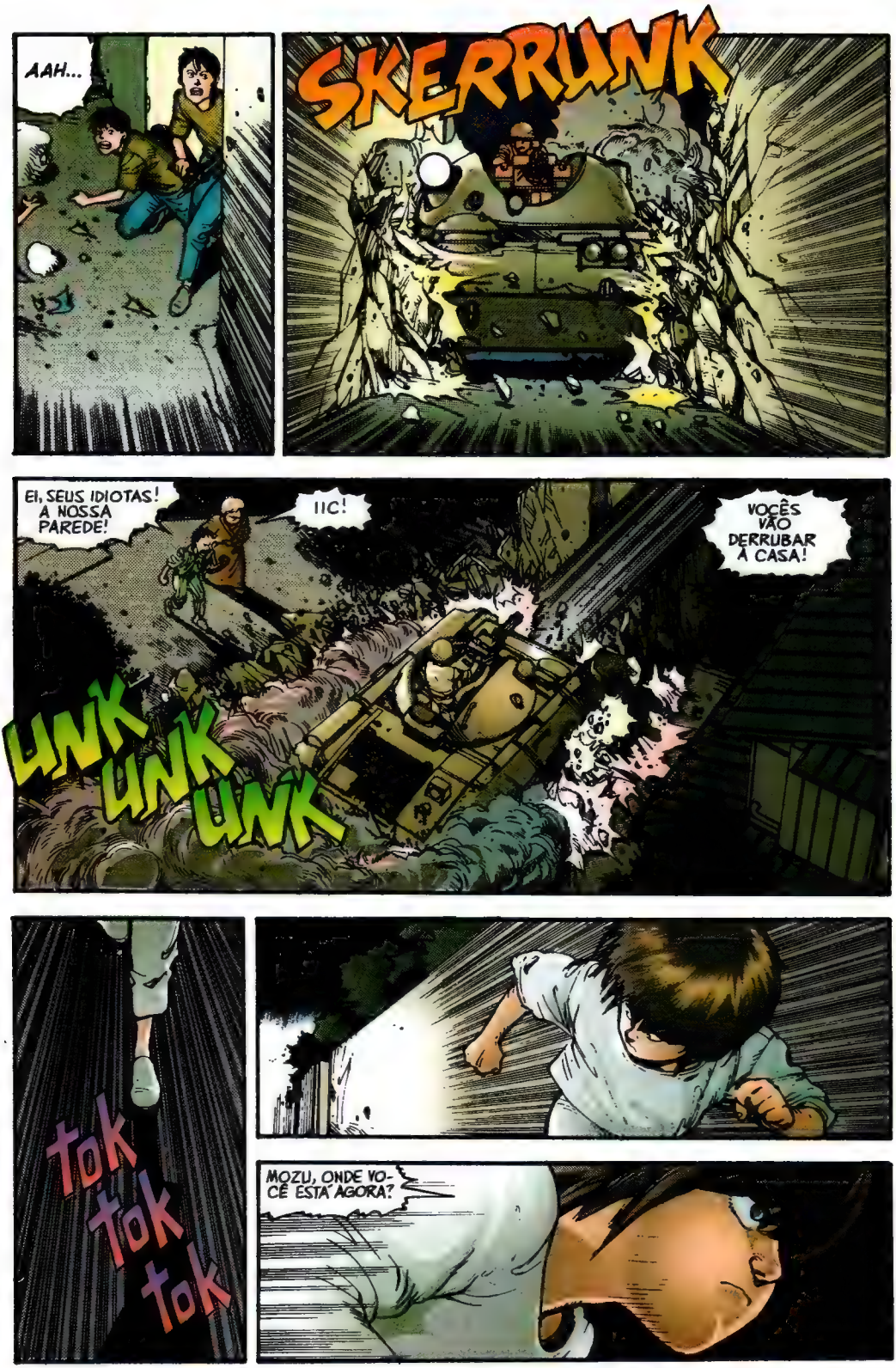
!
...
!
TAK TAK TAK TAK
KREAK
FIQUE AQUI. EU VOLTAREI ASSIM QUE PUDER.

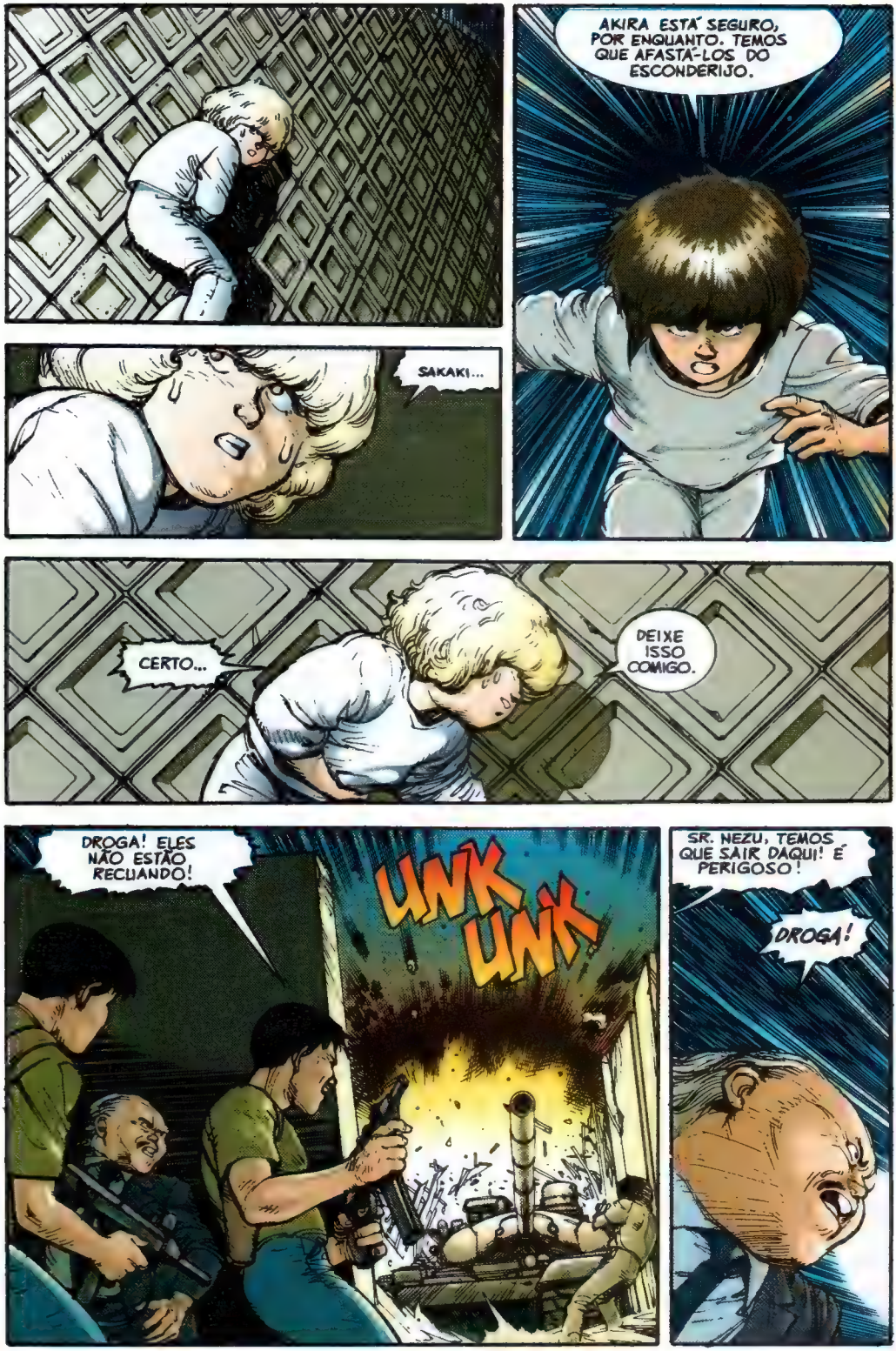
TAK
RAK
RAK
RÁPIDO! É QUASE MANHÃ.
HUMH!
TOME ISSO!
ELA TÁ AQUI, PESSOAL!
BOKK
EEI!!
ELA PODE VOAR!

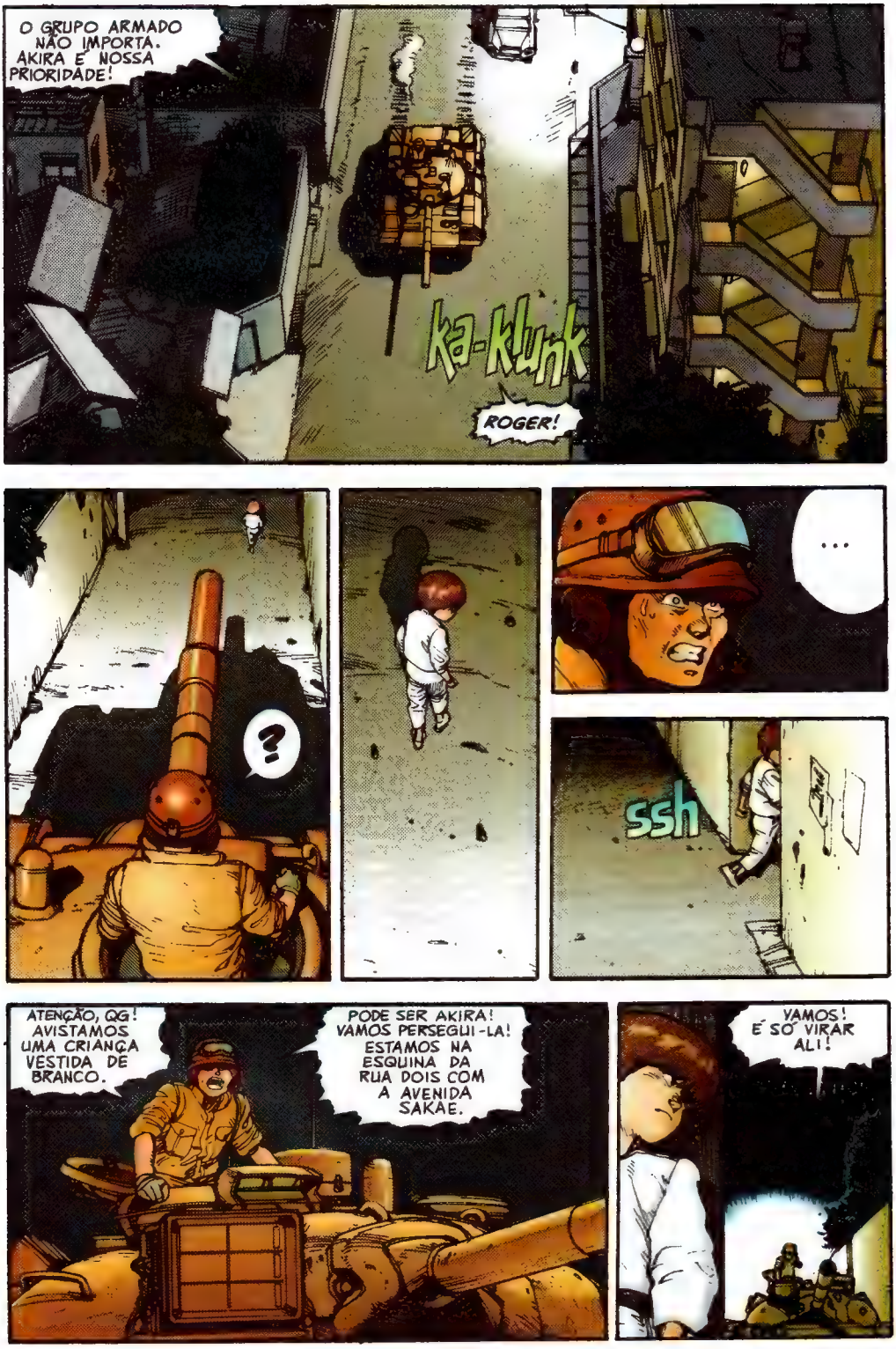
TOK
PEGUEM ELA!
PUTINHA FEDORENTA!
ALTO!
ELA É MUITO RÁPIDA!
Tak Tak
EI! ESPERE POR MIM!
SÃO DA GUARDA PESSOAL DE NEZU!

BLAM
BLAM
BLAM
BABACA!
TOKKA-TOK
!
>GAK<

ELE FOI ATINGIDO! CHAMEM UM MÉDICO, RÁPIDO!
ALÔ, QG! ALÔ, QG! ESTÃO ME OUVINDO?
ESTAMOS SENDO ATACADOS POR UMA FORÇA ARMADA NÃO-IDENTIFICADA. UM HOMEM FERIDO! PRECISAMOS DE UMA EQUIPE MÉDICA!
tokka tok
RETIRADA!
AGORA!
ARGH!
BLAM BLAM BLAM
SIGAM-NOS ATÉ AQUELE BECO!


AAH...
SKERRUNK
EI, SEUS IDIOTAS! A NOSSA PAREDE!
IIC!
VOCÊS VÃO DERRUBAR A CASA!
UNK UNK UNK
tok tok tok
MOZU, ONDE VOCÊ ESTÁ AGORA?


AKIRA ESTÁ SEGURO, POR ENQUANTO. TEMOS QUE AFASTÁ-LOS DO ESCONDERIJO.
SAKAKI...
CERTO...
DEIXE ISSO COMIGO.
DROGA! ELES NÃO ESTÃO RECUANDO!
UNK UNK
SR. NEZU, TEMOS QUE SAIR DAQUI! É PERIGOSO!
DROGA!


O GRUPO ARMADO NÃO IMPORTA. AKIRA É NOSSA PRIORIDADE!
ka-klunk
ROGER!
?
...
ssh
ATENÇÃO, QG! AVISTAMOS UMA CRIANÇA VESTIDA DE BRANCO.
PODE SER AKIRA! VAMOS PERSEGUI-LA! ESTAMOS NA ESQUINA DA RUA DOIS COM A AVENIDA SAKAE.
VAMOS! É SÓ VIRAR ALI!

RUNKLUNK
AQUI!
KRUNCH
ESTAMOS NA ZONA NORTE, RUA CINCO, EM PERSEGUIÇÃO A UMA CRIANÇA. ACREDITAMOS QUE SEJA AKIRA!
REPITO: ESTAMOS NUMA PERSEGUIÇÃO.
KLANKLAK
ELE ESTÁ INDO PARA O 12º DISTRITO!
PUFF
PUFF

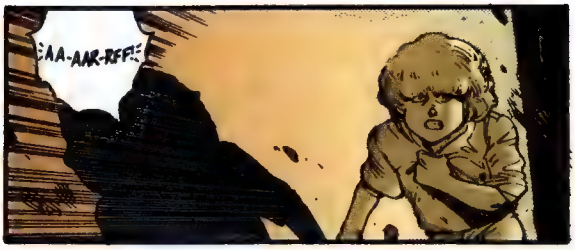
EI, KAY! CHIYOKO, CÊ OUVIU ISSO? AKIRA TÁ NO 12º DISTRITO!
VAMO PRA LÁ, CAMBADA!
KANEDA, SEU BURRO! PRIMEIRO VOCÊ COLOCA A GENTE NESSA BADERNA! PRA ONDE QUER IR AGORA?
IIIIC! MINHA CASA...
KRASH
OOPS! COM LICENÇA, PESSOAL!
unkunk
SINTO MUITO!
QUERIDA! FALE COMIGO!

KRUMBLE
NEATO! VOCÊ PODE FAZER ISSO DE NOVO?
DA PRÓXIMA VEZ, TENTE FICAR NA ESTRADA, IDIOTA!
IAU!
MANHÉÉÊ! A CASA CAIU!
SOCORRO!
QUIQUIÉ ISSO, MEU POVO?!
MEU DEUS!
unkunkunk
MERDA! O DIA TÁ NASCENDO!
klank
klunk
O QUE...?

PUFF
PUFF
OHH...!
PUFF
PUFF
PUFF
AHÁ! PEGAMOS ELE!
klunkun
CALMA, AGORA...
PUFF
PUFF
FICA FRIO. ESTÁ TUDO BEM. NÃO VAMOS TE MACHUCAR.
PUFF
PUFF
ssh

:HUNG:
SAKAKI!
MOZU, NÃO!
!
VOCÊ ESTÁ EXAUSTA! NÃO SE ARRISQUE!
FUJA!
NÃO ESQUENTA!
QUANDO A COISA FICA DIFÍCIL, EU ME VIRO!
?
HÃ?!?
AGORA!

!AAAAH!
ALÔ, QG! ALÔ, QG! ESTAMOS EM...
THUD THOK
BOOM
ARF
ARF
ARF
ARF

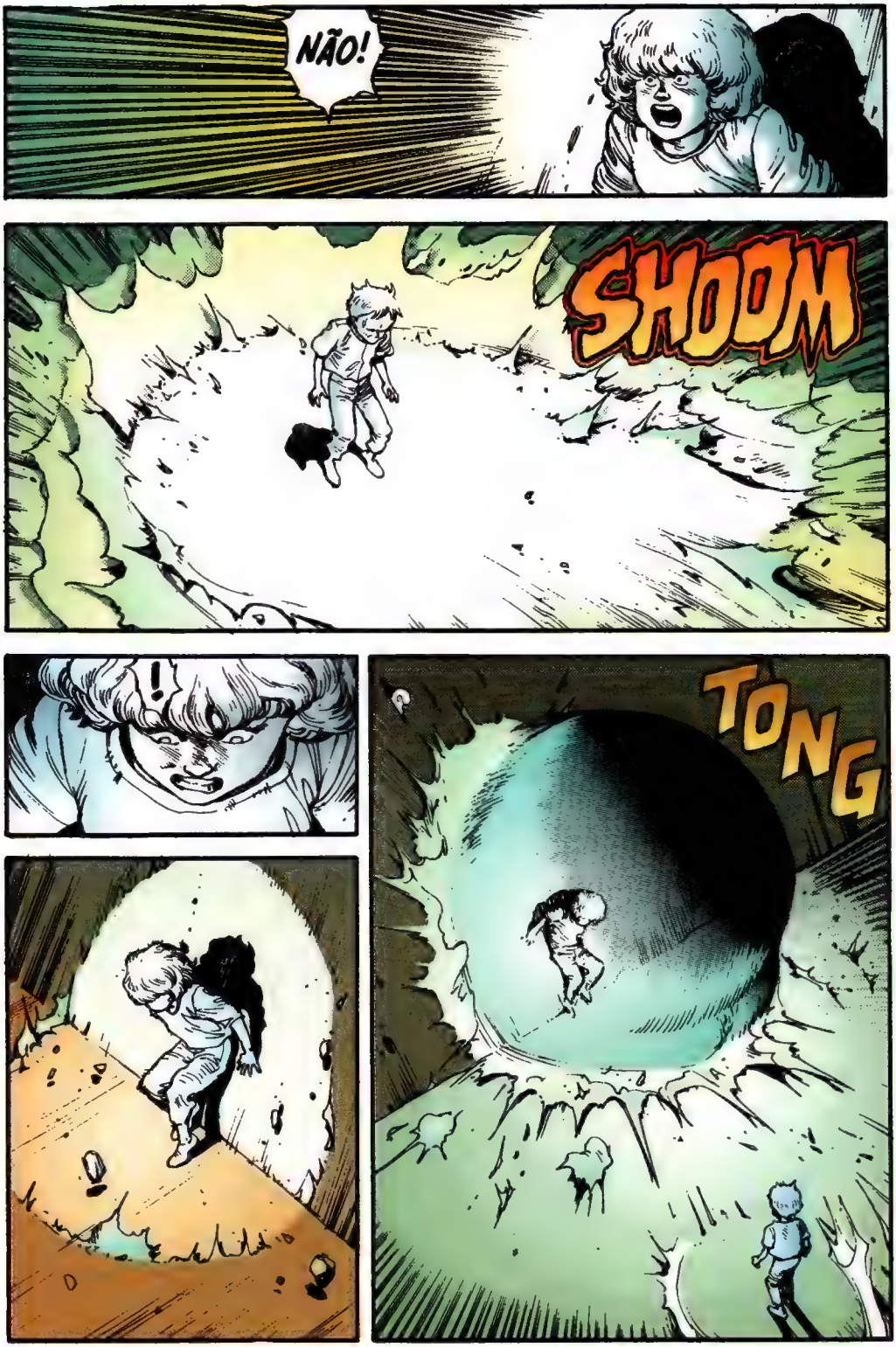

AA-AAR-REF!

ELA CONSEGUIU, CORONEL.

EU JÁ VI VOCÊ USAR SEU PODER.
AGORA, DIGA-ME QUEM A TREINOU.

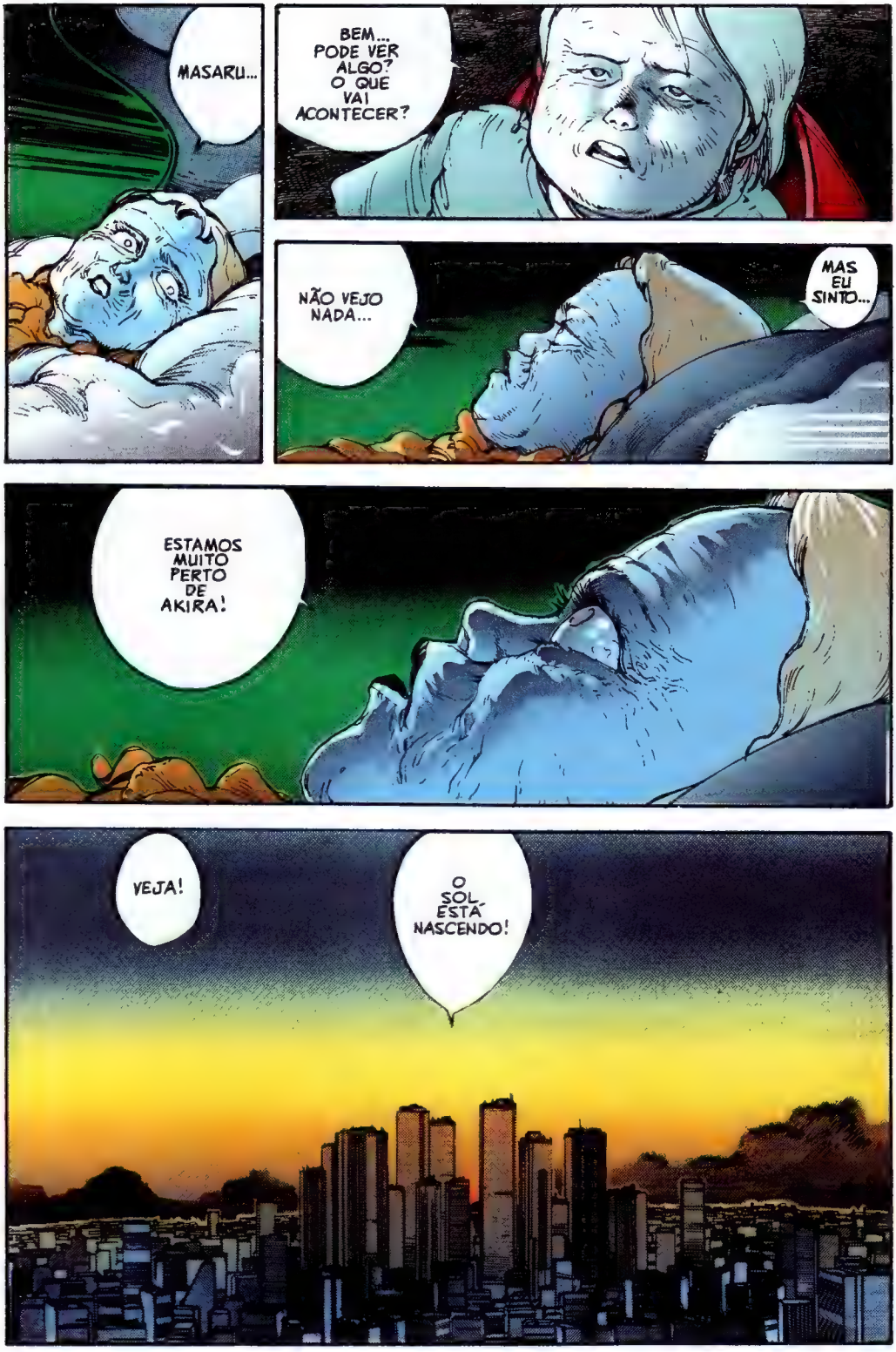
V-VÁ...
VÁ PRO INFERNO!
TESTE O PODER DELA, TAKASHI.
O QUÊ??
MAS... ELA É SÓ UMA...
AGORA! ELA VAI AGIR!
VOU TE MA-TAR!
GONG
!

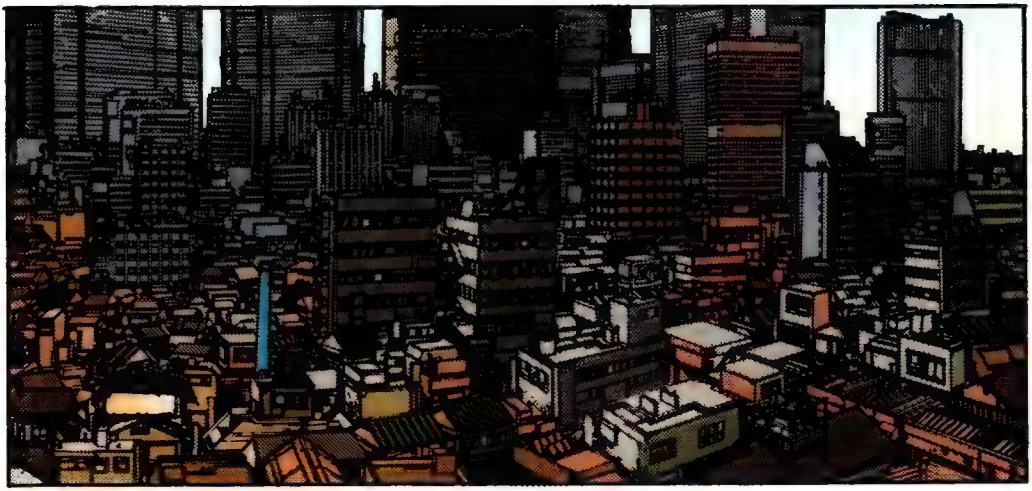
OONG
NÚMERO VINTE E SEIS!
...
HÃ?!?
EU ODEIO FAZER ISSO, MAS...

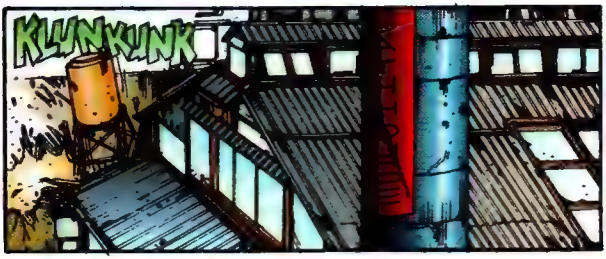

NÃO!
SHOOM
!
TONG

MOZU!
...
SA... KAKI...
F-FUJA...
!
...

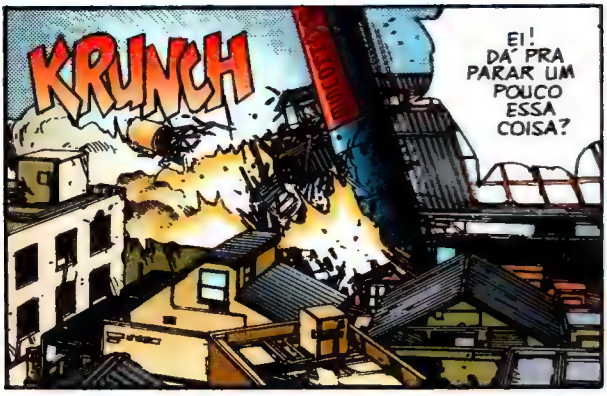
...
POR ALI.
CERTO.
AQUI.
KIYOKO...

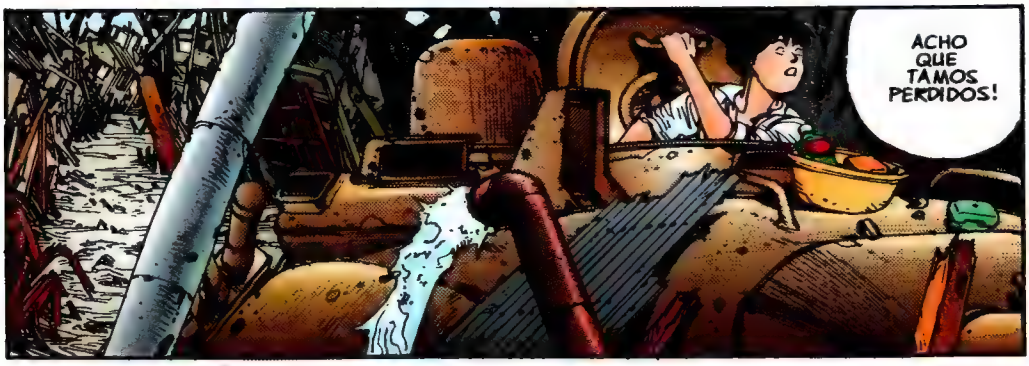

MASARU...
BEM... PODE VER ALGO? O QUE VAI ACONTECER?
NÃO VEJO NADA...
MAS EU SINTO...
ESTAMOS MUITO PERTO DE AKIRA!
VEJA!
O SOL ESTÁ NASCENDO!




KLUNKUNK

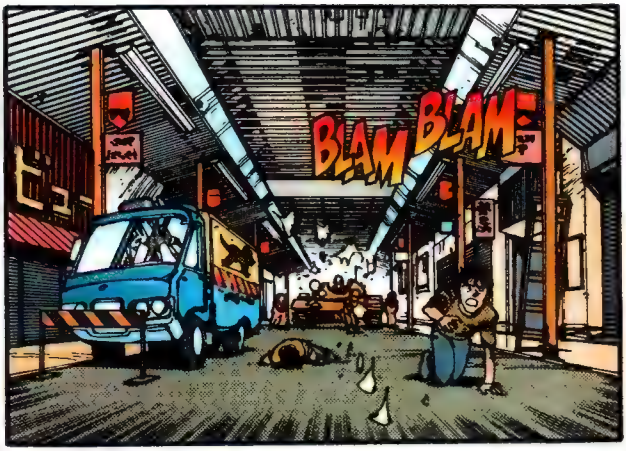
klink

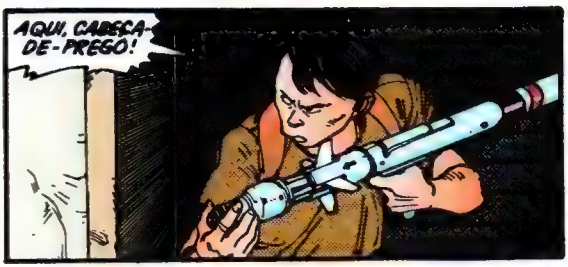

KRUNCH
EI! DÁ PRA PARAR UM POUCO ESSA COISA?


ACHO QUE TAMOS PERDIDOS!

CREDO!
...U-UH-UHN...

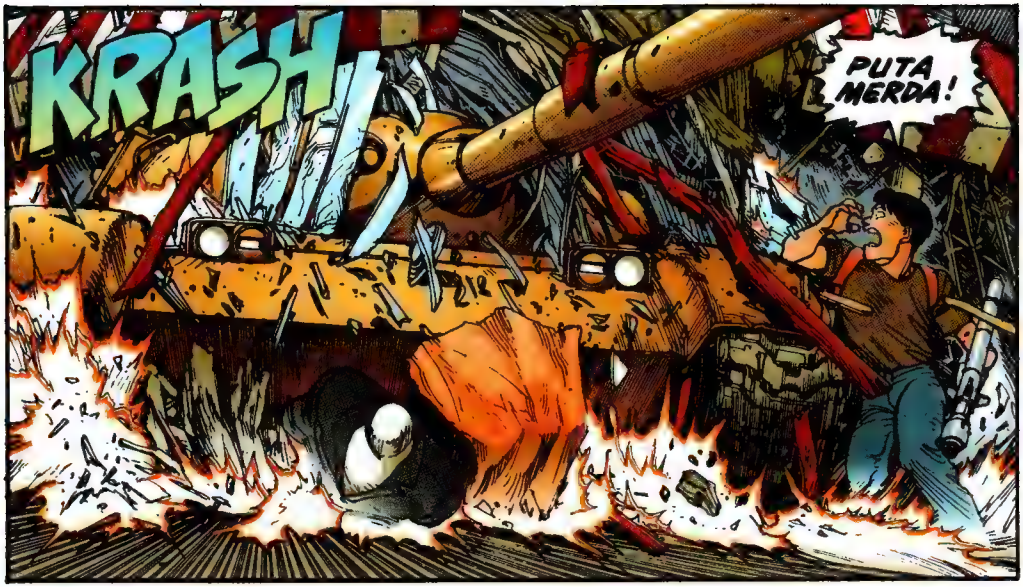
VAMOS!
RÁPIDO!


BLAM BLAM

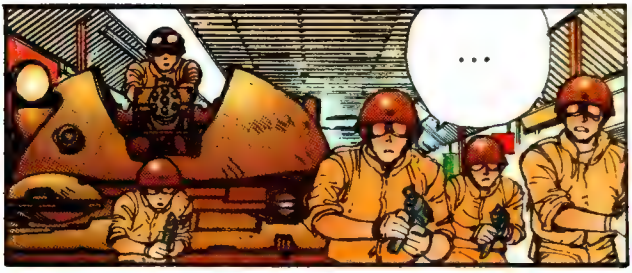

AQUI, CABEÇA-DE-PREGO!

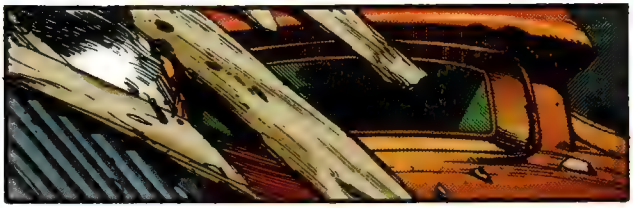
KRRR
RRR
HÃ?

EEI!
KRRRRR


KRASH!!
PUTA MERDA!

SHRRNK


...



BELEZA! SAÍMOS NUMA ALAMEDA!

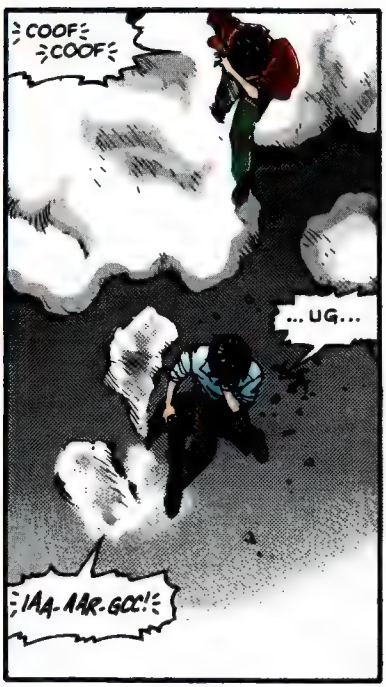
DE QUEM FOI A IDÉIA DO ATALHO, HEIN?
HÁ UM PELOTÃO DE HOMENS DO NEZU LÁ FORA! O QUE VAMOS FAZER, CHIYOKO?
O QUE FIZEMOS ATÉ AGORA, KAY. PASSAR POR CIMA!
É MESMO! EU ESQUEÇO QUE TEMOS UM TANQUE!
RRUNK
MALDI-TOS!
UNK
POW
FWHOOM

UAU!
ACERTOU A GENTE!
KRUNK
PERDEMOS UMAS DAS ESTEIRAS!
FLONK
ISSO DÁ CONTA DO TANQUE!
ONDE ARRANJARAM UMA BAZUCA?
DÊ OUTRO TIRO PRA TERMOS CERTEZA!
VÃO PRO INFERNO!

PWLOOM
ESTÃO FUGINDO!
HMM?
O QUÊ?!
DANG!
tak tak tak
AAAH!
RÁPIDO! PRO OUTRO LADO!
CUIDADO! ESTAMOS NO FOGO CRUZADO!
CORRAM!
CORRA, KAY!
AI! AI!
KANEDA! CADÊ VOCÊ?
MAIS RÁPIDO!
POR AÍ NÃO! POR AQUI!
DPE

rattle rattle
KABONG
SEJA LÁ QUEM FOR...
...SAIA COM AS MÃOS PRO ALTO!
QUEM TE COLOCOU NA LIXEIRA?
TUDO BEM. SAIA DAÍ. NÃO VOU TE MACHUCAR.
É UM GAROTO!
O QUÊ?!

AAA-AARGGH!


COOF
COOF
...UG...
IAA-AAR-GOC!

COFF
COF
OHH, KANEDA...
IAARRC
IRRC... CADÊ A CHIYOKO?

KANEDA! M-MAS... SE VOCÊ ESTÁ AÍ...

...ENTÃO...
...DE QUEM É ESTA MÃO?!

ARGH
ARGH

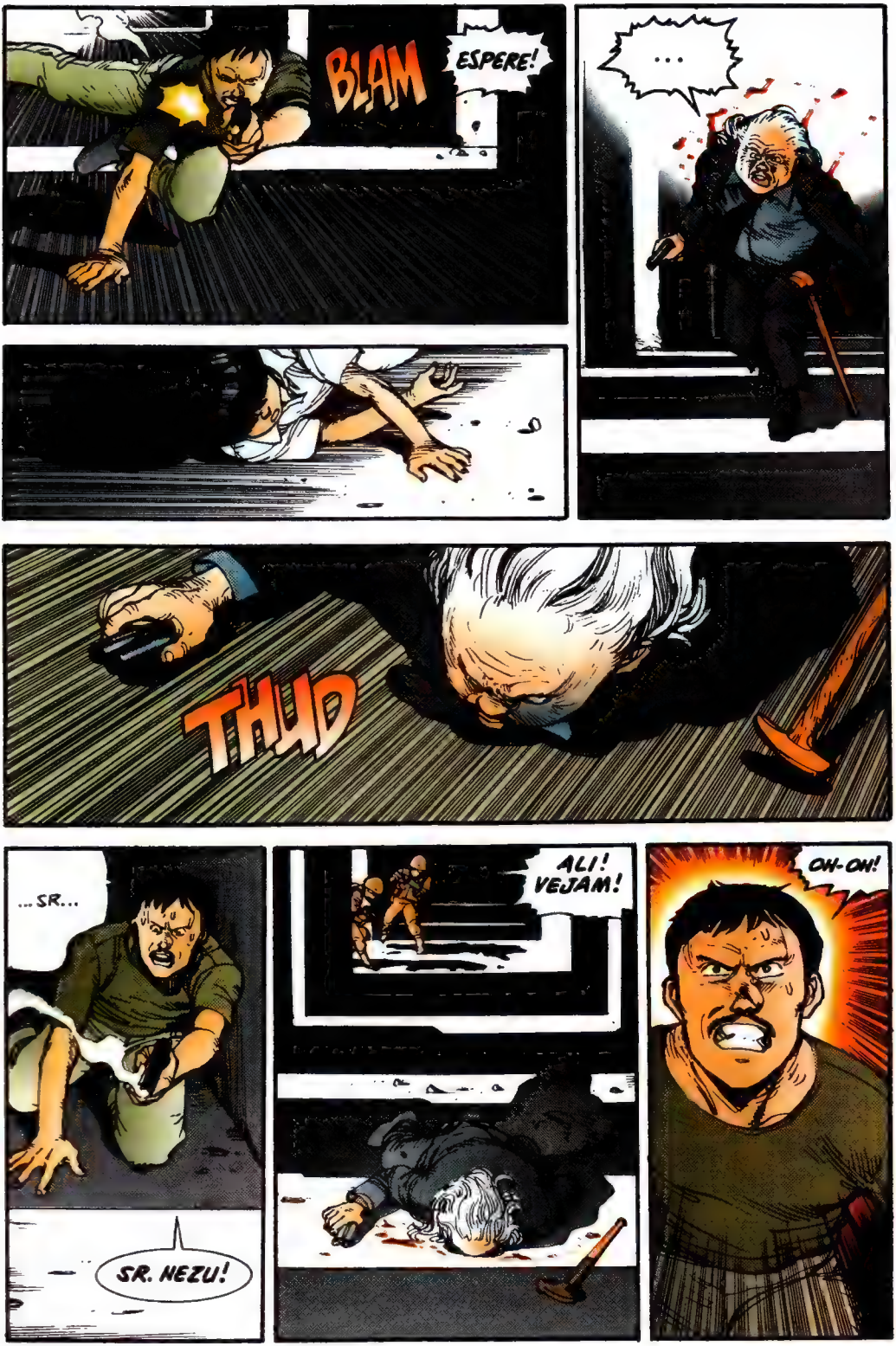
COFF COFF
bump
O QUE...
...VOCÊ PENSA QUE ESTÁ FAZENDO?
BOP
SMAT
AGORA PODEMOS IR!
VOLTEM... AQUI... AAH...
Thud

BLAM BLAM
BLAM
VÃO! EU DOU COBER-TURA!
BANG
OH!
BANG
POR FAVOR, SR. NEZU! VOLTE PRA CASA! EU OS SEGURO AQUI!
VOCÊ É UM HOMEM CORAJOSO!

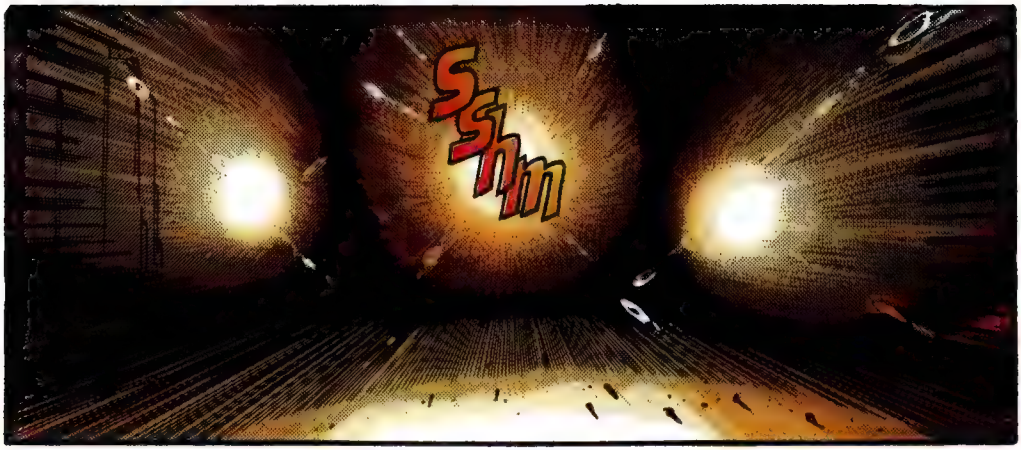
tap tap
tap tap
PUFF
PUFF
PUFF
tap tap
tap tap
BLAM BLAM
PUFF
PUFF
PUFF
LOGO AGORA QUE QUE TUDO ESTAVA INDO TÃO BEM!
HÃ?!

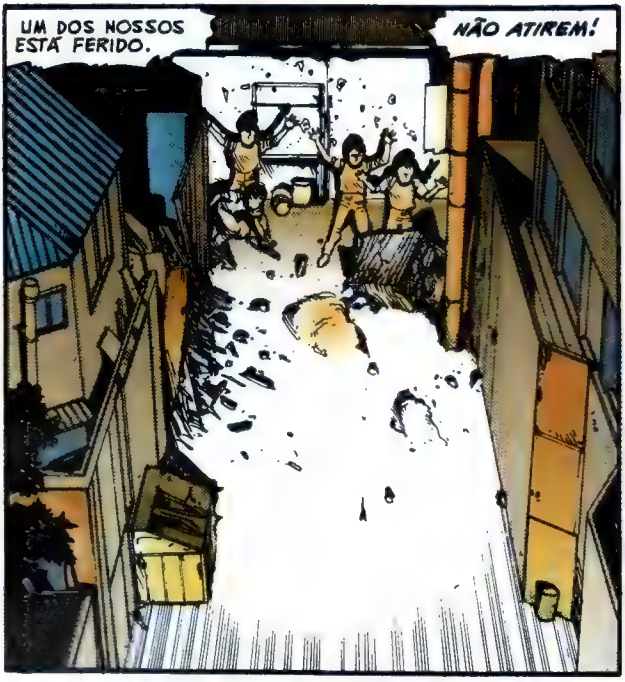
!
R...
...RYU?!?
NEZU!
A...
A...
...AKIRA?!!
"AKIRA"...?
DE TODAS AS PESSOAS, COMO VOCÊ...?

EU O TIREI DO MEIO DO LIXO!
ESTÁ ME DIZENDO QUE ELE É AKIRA ?!
OH... ENTENDI. VOCÊ DEVE SER OUTRO PROTEGIDO DE LADY MIYAKO...
KLIK
...MANDADO PRA ME CONFUNDIR! MAS NÃO VOU DESISTIR SEM LUTAR!
GRRRR...
DIGA "ADEUS"...
BLAM
PRO CHÃO!


BLAM
ESPERE!
...
THUD
...SR...
SR. NEZU!
ALI! VEJAM!
OH-OH!

ENTÃO VOCÊ É AKIRA, HEIN?
MUITOS PROBLEMAS...
...PRA ALGUÉM TÃO PEQUENO!
MOZU...
MIKI...
CORRAM!


SSHM

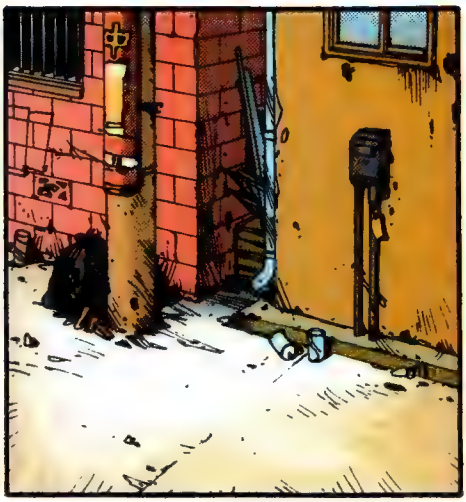

UM DOS NOSSOS ESTÁ FERIDO.
NÃO ATIREM!

FIQUEM LONGE DO FERIDO.
SAIAM LENTAMENTE COM AS MÃOS NAS CABEÇAS.

ATENÇÃO, QG. ACABAMOS DE CAPTURAR O GRUPO DISSIDENTE DO 11º DISTRITO.
HÁ ALGUNS FERIDOS.
POR FAVOR, ENVIE EQUIPE MÉDICA RÁPIDO.

TODOS VOCÊS! MÃOS NA PAREDE E PERNAS SEPARADAS!
AGORA!
DROGA!
ATIREM AO PRIMEIRO SINAL DE PROBLEMA.
TEM MAIS ALGUM DE VOCÊS?

...
HUM!



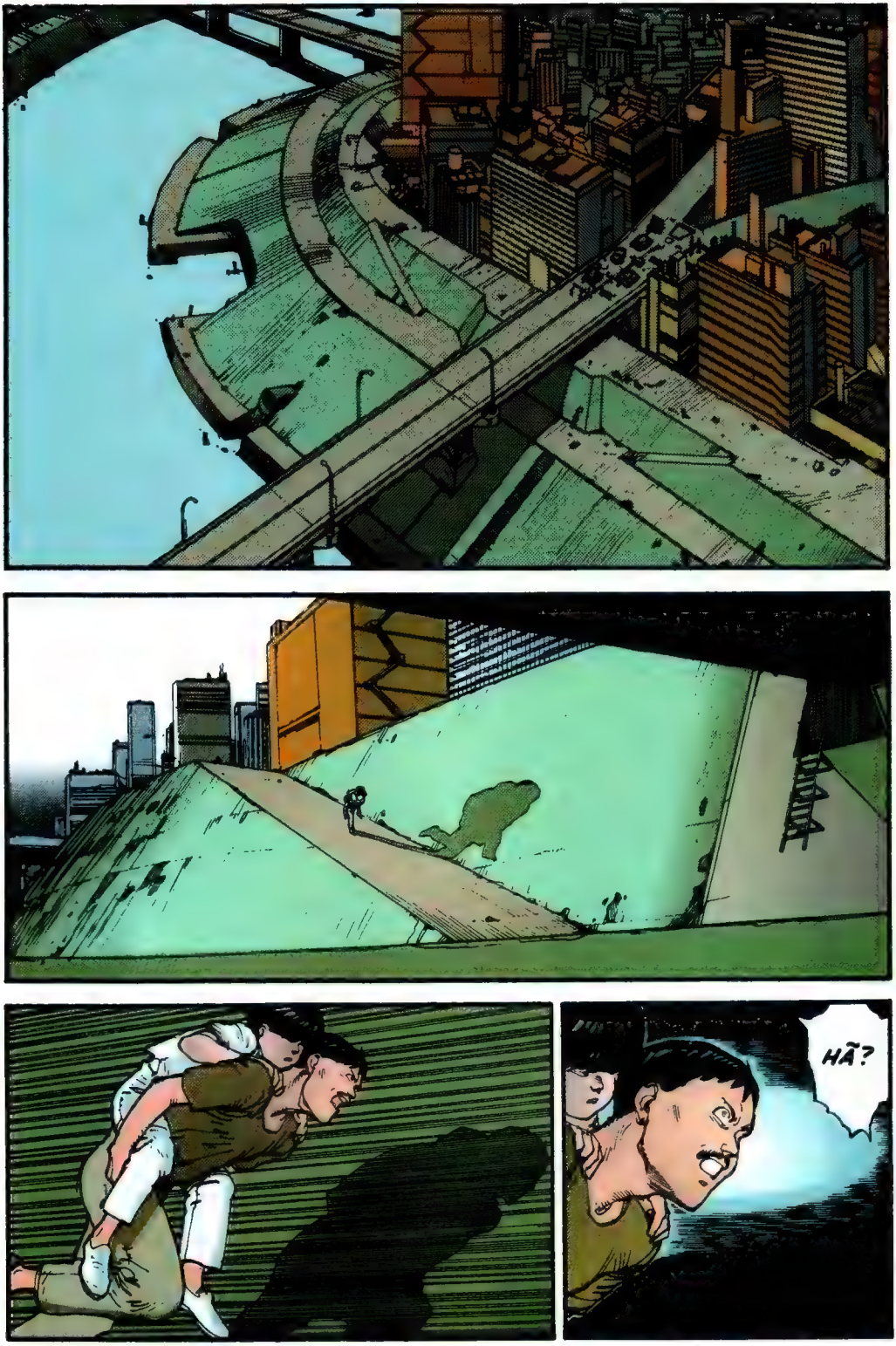
ENTRE AÍ.
SLIDE

NÃO FAÇA BARULHO!

PROCUREM POR TODOS OS CANTOS.
TROMP TROMP

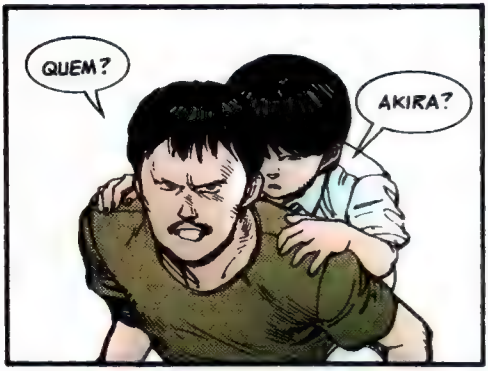
VEJA!
O SOL NASCEU!
DEVEMOS ESTAR NO 12º DISTRITO. MUITO CUIDADO.
QUEREM TENTAR PASSAR COMO ENTREGADORES?
IMPOSSÍVEL. NÃO ESTAMOS CARREGANDO NADA!
BEM, QUE TAL SE DISSÉSSEMOS QUE ESQUECEMOS DE TRAZER?
MELHOR AINDA, POR QUE NÃO FAZEMOS UM CARTAZ DO TIPO "ATIREM EM MIM! SOU UM ESPIÃO"?
...UNGH
...

krak
EI...
ONDE ESTAMOS?
O CANAL!!


HÃ?

QUEM ESTÁ AÍ?

PUFF
PUFF
AONDE...
...ESTÁ LEVANDO ESSE GAROTO?
PUFF


QUEM?
AKIRA?

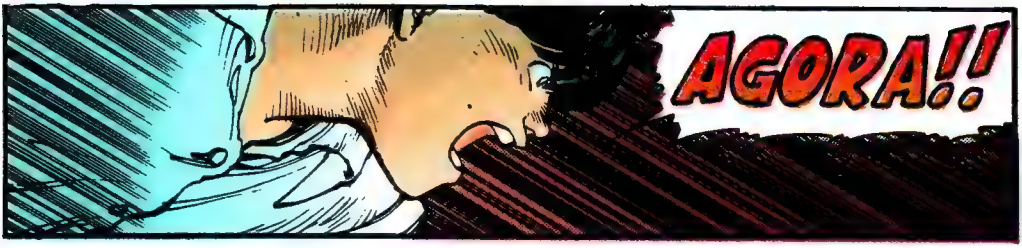
VOCÊ NÃO TRABALHA...
...MAIS PRA NEZU, NÃO É?

E VOCÊ?

É UMA MENDIGA QUE APARECEU AQUI POR ACASO? DUVIDO.
NÃO POSSO PERDER TEMPO.

tap
!
ESPERE...
¡AARGH!
BLAM
TIROS!
FOI AQUI PERTO!
NÃO PARECIA ARMA MILITAR.
VAMOS PEGAR UM DESVIO?
thud

tap
... OH...
VAMOS.
AKIRA...
GLUP
ORA, ORA, ORA!
VEJAM SÓ QUEM A GENTE ACHOU.
TAVA LOUCO PRA TE VER DE NOVO...
...SUA PIRRALHA...
VOCÊ NUNCA APRENDE?
SÓ TEM UM JEITO DE DESCOBRIR.


AGORA!!

NÃO TENHO TEMPO PRA...

...BRINCAR!

QUEM ESTÁ BRINCANDO?!

!

POW
VOU FAZER PICADINHO DE VOCÊ!
WHUD
...OOH...
VOCÊ NEUTRALIZA O SEU OPONENTE...
...SALTANDO NO AR. EU VI O SEU ESTILO.
AGORA VOCÊ VAI APRENDER UM NOVO TRUQUE!
!
VAMOS, AKIRA!
RYU!

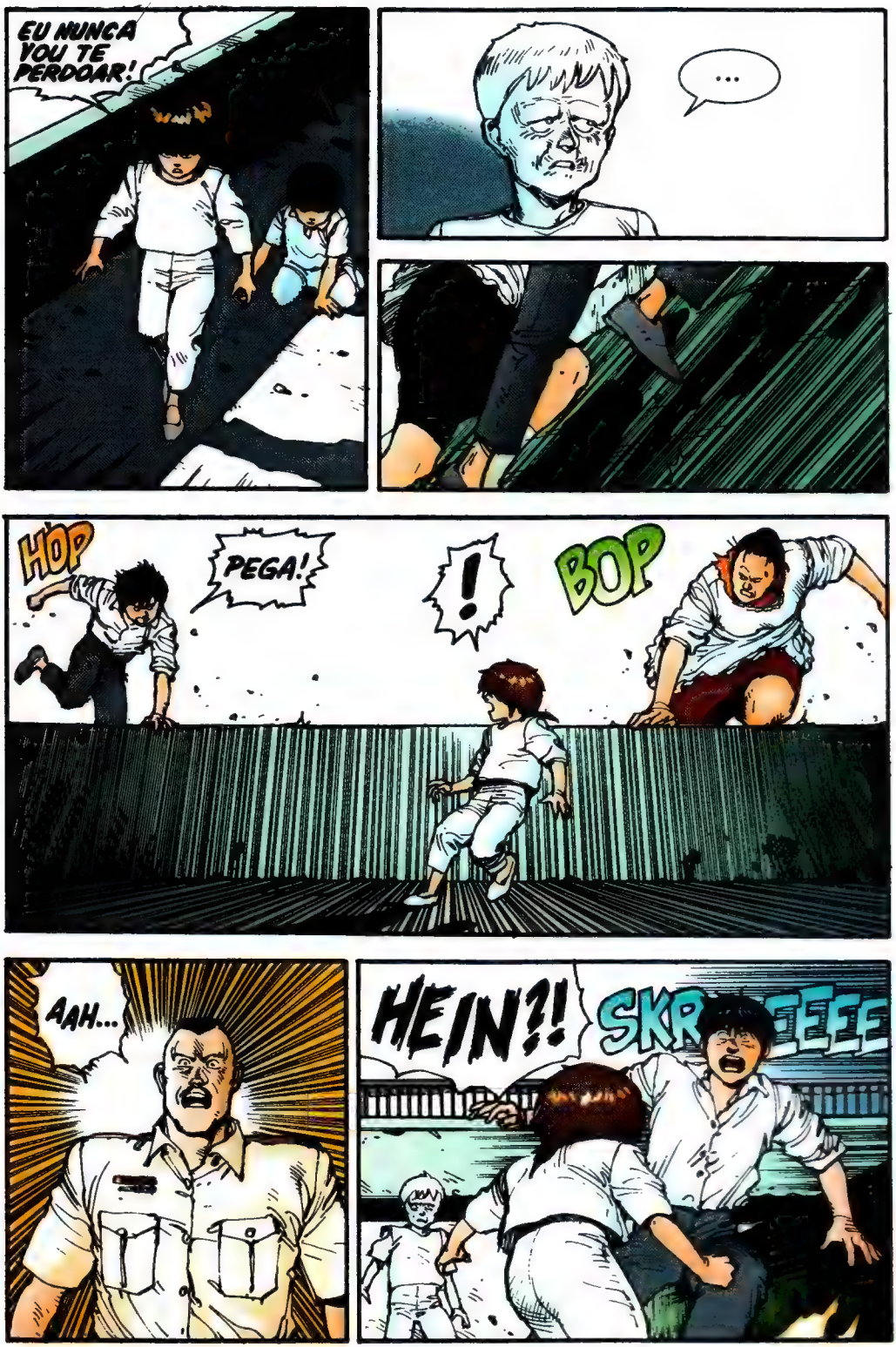
KAY!
É O RYU.
"RYU"...?
SÉRIO?
COMO CHEGARAM AQUI?!
RYU!
HMM?
KAY!
EI!
SHOOM
ARGH!

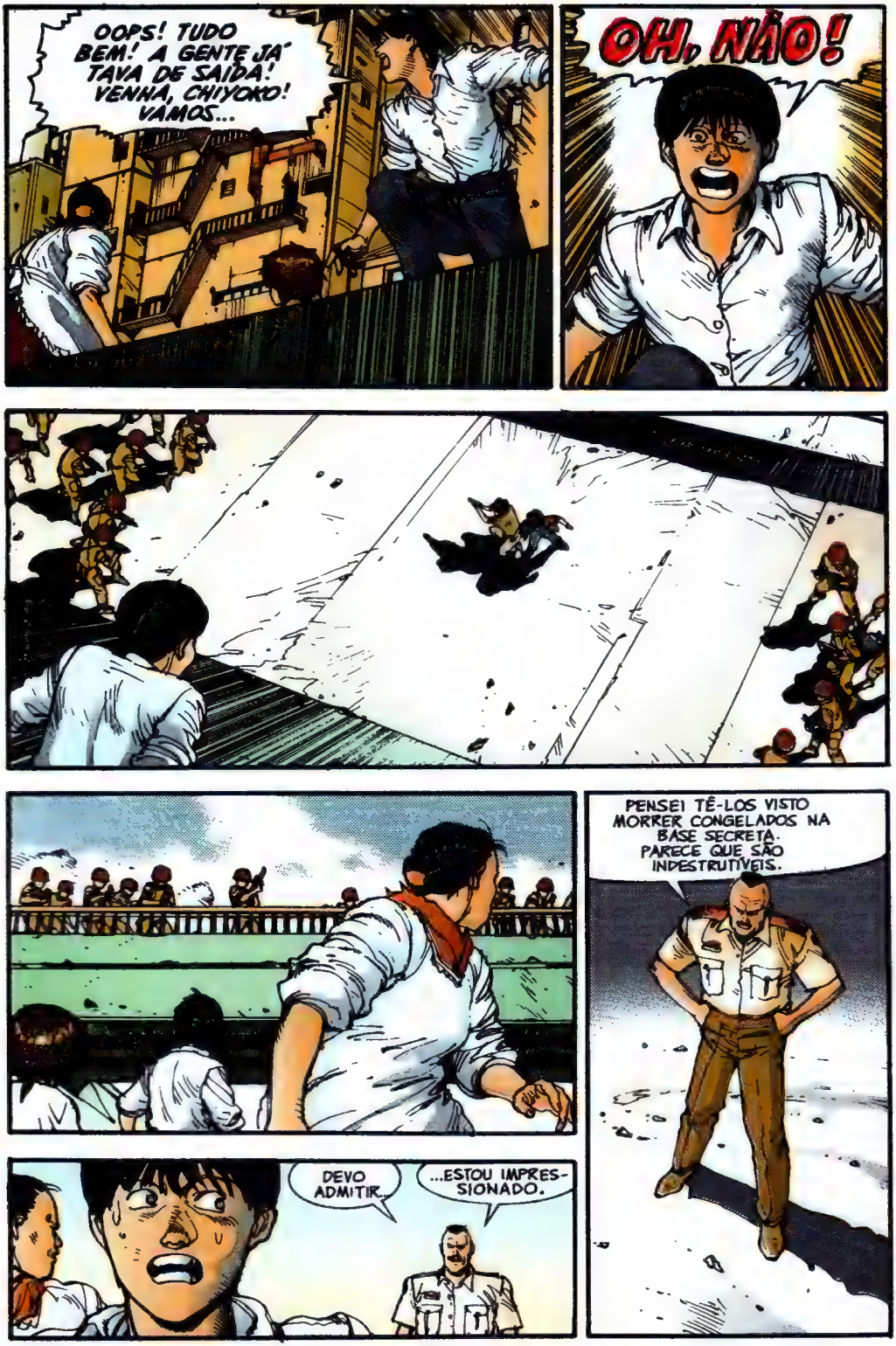
QUE...?
PRA ONDE ELES FORAM?!
KANEDA! OLHE ALI!
tok

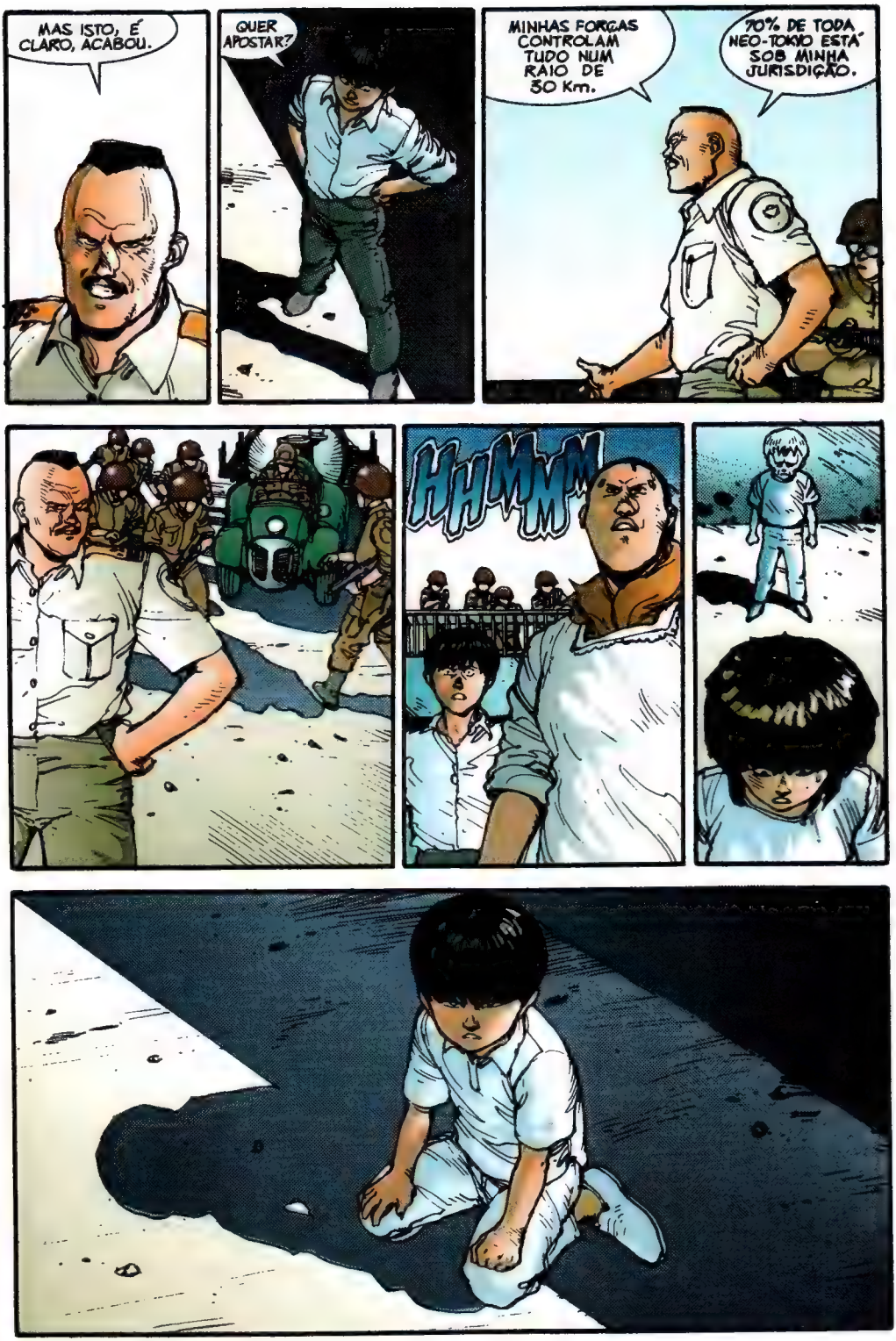
GLUP

NEM TENTE ESCAPAR! VOCÊ NÃO PODE...
!

FOI VOCÊ QUEM MATOU MOZU.


EU NUNCA YOU TE PERDOAR!
...
HOP
PEGA!
!
BOP
AAH...
HEIN?!
SKR EEEE


OOPS! TUDO BEM! A GENTE JÁ TAVA DE SAÍDA! VENHA, CHIYOKO! VAMOS...
OH, NÃO!
PENSEI TÊ-LOS VISTO MORRER CONGELADOS NA BASE SECRETA. PARECE QUE SÃO INDESTRUTÍVEIS.
DEVO ADMITIR...
...ESTOU IMPRESSIONADO.


MAS ISTO, É CLARO, ACABOU.
QUER APOSTAR?
MINHAS FORÇAS CONTROLAM TUDO NUM RAIO DE 30 Km.
70% DE TODA NEO-TOKYO ESTÁ SOB MINHA JURISDIÇÃO.
HHMMMM

SUBAM!
OH...
HEH...
CORONEL!

...HEH...
A GANGUE TÁ TODA AQUI.
VOCÊ REUNIU TODOS ELES APENAS PARA O "GRAN FINALE"?
E VOCÊ NÃO TÁ ESQUECENDO DE DESCER A CORTINA?
!
AQUI!
TAK
!

OH-OH!
CHEGA! TRAGA-OS AQUI!
VAI DA?!
...
!
TAK
O QUÊ?!

A PRODUÇÃO DE AKIRA, A REVISTA. PARTE III AS CORES

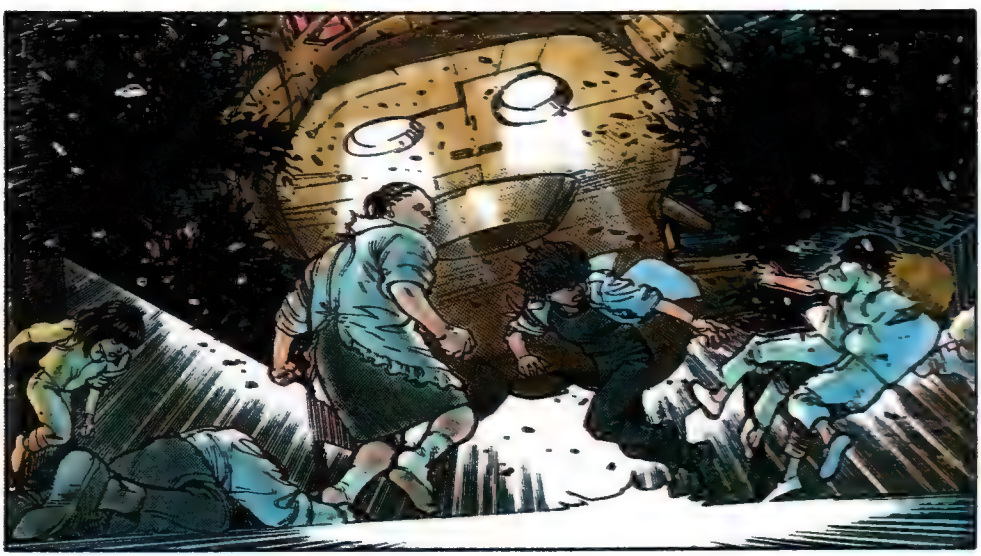
No Japão, **Akira** é impresso em preto-e-branco. A versão americana, entretanto, é cuidadosamente colorida por Steve Oliff e sua equipe na Olyoptics. Este mês, nós examinaremos o colorido de **Akira**, passo a passo.

Como foi explicado anteriormente, a Kodansha produz primeiro as provas "espelhadas" das páginas originais de Katsuhiro Otomo. Uma grande quantidade de ampliações é enviada até a Epic Comics para o letreiramento e past-up, enquanto cópias menores são mandadas para que Steve Oliff inicie o processo de cor.

Usando canetinhas, aerógrafo e guache, Oliff pinta todas as provas. Essas guias-cores são, então, levadas para a aprovação e possíveis correções de Otomo.

Nesse meio tempo, a Epic envia todas as páginas letreiradas para a Olyoptics, onde são codificadas por um *scanner* para o sistema de computador através de software próprio desenvolvido pela Pixelcraft.

Seguindo as indicações, Oliff e sua equipe aplicam as cores em cada página dentro do computador. "É aí que nós preenchemos as graduações de sombras", diz Oliff.



Guias-cores, como esta, são usadas pela Olyoptics para a colorização computadorizada.

Um quadrinho colorido por Oliff sem os traços pretos de Otomo.

Depois de colorir no sistema computadorizado, Oliff salva todas as informações em disquetes e os envia, junto com os arquivos de desenho e cor, para a Network Color (a companhia responsável pela produção dos fotolitos), que providencia provas em cromalines, mostrando como cada cor é impressa separadamente e, então, combinadas para dar uma noção do resultado final.

A equipe da Epic Comics examina cada prova com cuidado, checando os erros de cor e impressão. Depois que todas as indicações são feitas, o material é enviado para a Network Color fazer as devidas correções. Só então o filme final vai para a gráfica. A partir dessa etapa, cópias "cianográficas" (que mostram como seria a impressão em tonalidades apenas de azul) são feitas para uma última revisão pelo pessoal da Epic. Depois, é só esperar a edição impressa.

Akira é a primeira revista periódica no mundo a utilizar esse sistema de colorido computadorizado.

Uma prova com indicação feita pela Epic antes da impressão.

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer, Fernando A. Costa
Flavio Barros Pinto, José Antonio Soler
Tadeu Vani Fucci, Orlando Marques

Diretor Executivo de Revistas
Flavio Barros Pinto

Diretora Editorial
Flavia Ceccantini

Diretor de Publicidade
José Roberto Sgarbi

REDAÇÃO
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Editor de Arte: Hélcio Pinna
Redator: Sidney Gusman
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci
Assistentes de Arte: Gerson A. Campos, Marco A. Ponzio, Marcos Camargo de Brito
Secretário de Redação: Cicero Osvaldo de Lima

MARKETING
Gerente de Grupo de Produto: Denise Maria Mozol
Gerente de Produto: Mauro Menezes
Analista de Produto: Wagner Pinheiro
Gerente de Promoção e Divulgação de Imprensa: Lúcia de Finis Machado
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - SP
CEP 05065 - Tel.: (011) 874-6000
Telex: 54071

Impressão: Cochrane S.A. - A. Escobar Williams 590, Santiago, Chile

Março/1992
Copyright © 1992 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

ANER

A SEGUIR:

AKIRA ESTÁ SOLTO

AKIRA

アキラ